

Hexentanz und Firlefanz



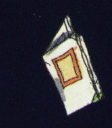


Das verflixte Hexen-SuchSpiel



Rotraut Greune • Gisela Dürr







In Deutsch und Englisch

Tivola
SPIELGESCHICHTEN





Installation

So einfach läßt sich „Hexentanz und Firlefanz“ auf Deinem Computer installieren:
Stelle dazu Deinen Bildschirm auf 256 Farben ein.

Windows 3.x

Installation:

1. Gib im Menü „Datei/Ausführen“ den Befehl „x:\install.exe“ ein.
   (Setze für „x“ den Laufwerksbuchstaben des CD-ROM Laufwerks ein.)
   Die Programm-Symbole werden eingerichtet, das Spiel wird installiert und sofort gestartet.

Programmstart nach der Installation

1. Wähle im Programm-Manager die Tivola-Programmgruppe aus.
2. Klicke das Symbol „Hexentanz und Firlefanz“ an – und das Spiel beginnt.

Windows 95/98, Windows NT 4.0

Autostart

Macintosh

Starte das Spiel über das Symbol „Hexentanz und Firlefanz“.





Los geht's ...

Bevor Du Dich in die Hexenstadt wagst, mußt Du Dir einen Hexenschuh aussuchen. Klicke den Schuh an, der Dir am besten gefällt. Wenn Du beim nächsten Spiel wieder den gleichen Schuh auswählst, so hat er sich gemerkt, wie viele Geschenke Du schon verteilt hast. Klickst Du einen anderen Schuh an, so beginnst Du das Spiel noch einmal von vorne.



Traust Du Dich in die Hexenstadt ?

Dann wirst Du einige Überraschungen erleben! In jedem Bild der Hexenstadt triffst Du auf Freddy, den Frosch. Eigentlich ist Freddy ein Prinz. Doch er wurde von den Hexen in einen Frosch verwandelt. Nun kannst Du ihm helfen, den Fluch wieder rückgängig zu machen. Dazu mußt Du sieben Hexen beschenken. Die Geschenke findest Du in der Menüleiste. Schau Dir die Muster der einzelnen Geschenke gut an, denn in jedem Bild mußt Du die Hexe erkennen, die eines der Geschenke erhalten soll. Sie trägt etwas mit dem gleichen Muster. Wenn Du meinst, die richtige Hexe gefunden zu haben, ziehe das Geschenk mit gedrückter Maustaste auf die Hexe. Und dann laß Dich überraschen, was in dem Geschenk steckt! Erst wenn Du alle sieben Geschenke verteilt hast, wird Freddy wieder zum Prinz von Friedrichshausen.



Das ist das Übersichtsbild Hexenstadt. Von hier fliegst Du mit einem Klick ...

... zum Frisiersalon, wo sich Hexen schauerlich zurecht machen.

... an die Straßenecke, wo alles Wichtige aus der Hexenstadt zu erfahren ist.

... auf den Hexenspielplatz, wo Hexenkinder verflixte Spiele spielen.



... in den Hexenladen, wo Besen, Katzen und Raben repariert werden.

... in den Hexenturm, wo die wilden Hexen wohnen.

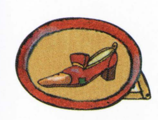
... auf den Marktplatz, wo die Hexendamen einkaufen.

... in die Hexenkneipe, wo sich die Hexen bei Tagesanbruch treffen.





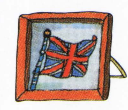
Das ist die Menüleiste.
Mit ihr bewegst Du Dich durch das Spiel:



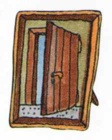
- Mit einem Klick auf den Schuh kannst Du ein neues Spiel mit sieben anderen Geschenken für die Hexen beginnen.



- Wenn Du auf das Stadtbild klickst, kommst Du in das Übersichtsbild der Hexenstadt.



- Über die Fahne kannst Du die Sprache wechseln.



- Willst Du die Hexenstadt verlassen? Dann klicke auf die Tür.



MITWIRKENDE

Text: Rotraut Greune

Illustrationen: Gisela Dürr

Projektleitung: Matthias Schaefer, Rainer Dehmann, Jochen Stutzke

Art Direktion: Barbara Landbeck

Animation: Markus Wende

Coloration/Montage: Gabrielle Dobak-Hachtmann, Maya Patzer, Reinhard Becker

Programmierung: Rainer Dehmann

Übersetzung: Rob Quirk

Regie Sprachaufnahmen: Oliver Thierig, Rob Quirk

Tonstudio: Hastings Music Hamburg GmbH

Musik: Harry Gutowski und Ulrich Pexa, © Ed. Harry Nova

Geräusche: Sound Company: Harry Schnitzler, Jens Busch, Pieter Anker

Testkoordination: Matthias Schaefer, Jochen Stutzke

Grafik-Design Print: Katja Hanke

Sprecher deutsch: Verena Wiet, Isabella Grothe, Hilde Krekel, Karin Eckhold, Britta Subklew, Monty Arnold, Wolfgang Riehm, Robert Missler, Matthias Lührsen, Bertram Hiese

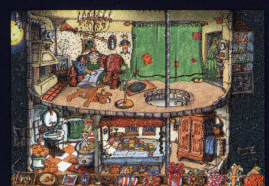
Sprecher englisch: Susan Kunst-Elliot, Elisabeth Fleming, Jackie Caesar, Tabitha Dudley, Marion McAlpine, Marc Lyndon, Clifford Wells, Hugh F. Spight, Rob Quirk





Schnellservice






Tivola
SPIELGESCHICHTEN